Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 298
24/11/2005

HQ • OS INCRÍVEIS SALVAM O MUNDO DE UMA FRIA

RECREIO

GRÁTIS GIBI Disney

GANHE MAX Robots
Complete seu esquadrão de robôs com ROG-13

UM HERÓI MUITO FERA!

Fique por dentro das aventuras de Jake Long, um garoto que se transforma em dragão

GAME
Pegue novos Pokémon no GameCube

BICHOS FANTÁSTICOS
Salamandra, unicórnio, fênix e muito mais

TESTE
Qual a mascote mágica que combina com você?

ISSN 1517-7467 00298

www.RECREIONLINE.com.br

PUC
porque moda
também é
brincadeira

www.puc.com.br
sac@hering.com.br 0800 47 3114 seja um franqueado PUC (11) 3371 4800 www.ciahering.com.br

MAX Robits

Entre e controle o seu

Roger Krum é o cara mais divertido dos MAXROBITS e o único que faltava para completar sua tropa. Garanta o seu.

FICHA

Nome
ROGER KRUM

Idade
15 anos

Equipe
ROBIT

Criação coletiva
AQUABIT

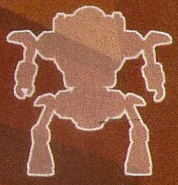
Lazer preferido
Desenhar

Características
Ele é um pouco distraído e atrapalhado, mas está sempre pronto a ajudar sua turma.

ROGER KRUM

+

ROG 13



Robits

Patrocínio:

Mini Schin

Está chegando a hora. Semana que vem, sua tropa fica completa com Roger Krum, o último comandante dos MAXROBITS. Não perca, só na RECREIO.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.
www.revistarecreio.com.br

AQUI TEM

RECREIO

6 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

8 NA TV **Dragão radical**
Conheça Jake Long, o herói da TV que vira dragão.

12 BICHOS **Criaturas fantásticas**
Descubra os poderes de animais lendários.

14 TESTE **Qual é o seu bicho?**
Saiba que animal mágico combina com você.

18 GAMES **Monstros sinistros**
Nova aventura Pokémon no GameCube.

19 ERA UMA VEZ **Sou mais eu**
Um poema da arteira Tatiana Belinky.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

25 ESCOLA **Recursos naturais**
Veja como evitar desperdícios.

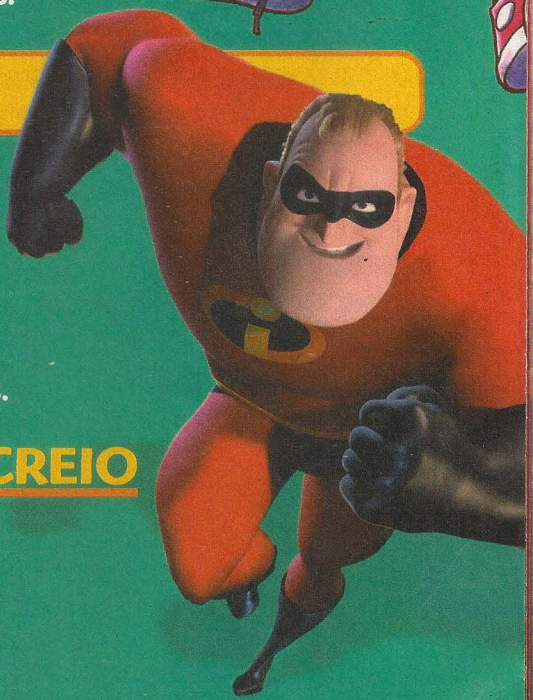
27 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Enigma**
Qual o nome dos peixinhos?

39 PASSATEMPO **Fique de olho**
Encontre duas estrelas iguais.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: DIVULGAÇÃO/ © DISNEY/ PIXAR

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

OS CACHORROS CHORAM?

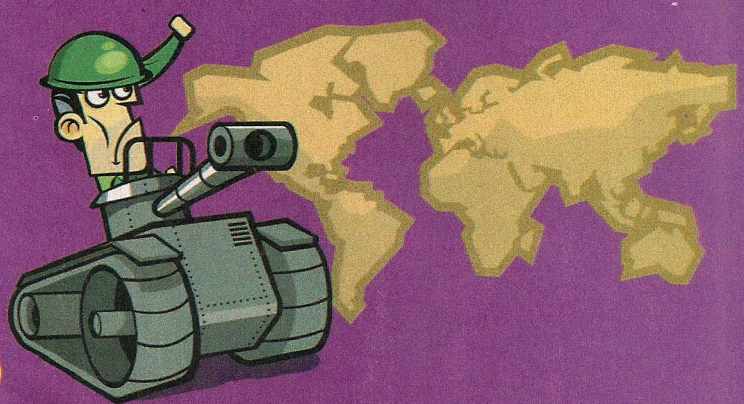
Vinicius S. Ferreira, 13 anos
Por e-mail

Sim. Eles choram se ficam sozinhos ou têm alguma dor. Muitos aprendem que chorando conseguem o que querem: atenção, comida e cuidados. Os filhotes choram por instinto quando ficam longe da mãe. Essa é uma defesa para que não morram de fome ou de frio, já que seu choro chama a atenção da cadela, que os procura e oferece leite e abrigo. O choro de um cão pode ser um gemido, um uivo ou um latido desesperado.

POR QUE OCORREU A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL?

Geraldo
Por e-mail

Vários motivos combinados causaram a guerra, mas ela teve início em 1914, logo depois que o arquiduque austro-húngaro Francisco Ferdinando foi morto por um sérvio. O Império Austro-Húngaro declarou guerra à Sérvia, que passou a receber ajuda dos russos. Ao mesmo tempo, mais conflitos surgiram entre outros países. Na verdade, antes disso já havia problemas entre as nações que disputavam o controle de mercados, da produção de matérias-primas e dos territórios. A Inglaterra, na época a nação mais poderosa do mundo, se uniu à França e à Rússia contra a Alemanha. Em 1917, os Estados Unidos entraram na guerra, ao lado desse grupo, e a Rússia saiu. Os alemães se juntaram com os austro-húngaros, que já estavam irritados com os russos pelo apoio dado à Sérvia, e com os italianos, que depois mudaram de lado. A Primeira Guerra Mundial começou em 1914 e terminou em 1918.



VOCÊ SABIA QUE...

- **Foi inventado um prendedor de roupa que faz a previsão de tempo? Ele identifica mudanças na pressão atmosférica e envia sinais elétricos a fios de metal no varal. O mais legal é que, se há sinal de chuva, ele trava e não deixa que as roupas sejam presas! A idéia foi de um estudante de design inglês.**

COMO FAZEMOS PARA SABER QUANDO VAI CHOVER?

Mateus Gomes
Por e-mail

O jeito mais seguro é procurar a previsão do tempo nas revistas, nos jornais, na internet e na TV, que é feita por equipes de centros de pesquisa. Os cientistas conseguem verificar o clima com até cinco dias de antecedência. Para isso, analisam imagens de satélites e várias informações sobre a umidade e os ventos. É possível conseguir pistas de que vai chover prestando atenção no clima. Normalmente, quando começamos a sentir muito calor e o tempo fica mais abafado, é sinal de chuva.

DO QUE O OURO É FEITO?

Vitor Rubião Vieira
Peruíbe – SP

O ouro é feito de ouro mesmo, pois é um elemento químico que existe puro na natureza. Sua origem é cercada de mistérios e vem da época da formação do Sistema Solar, há 15 bilhões de anos. Naquele período, núcleos de átomos de hidrogênio e hélio, que são considerados elementos simples, se combinaram e formaram elementos mais complexos, como o ouro.

POR QUE A LUA ÀS VEZES PARECE AMARELA OU AVERMELHADA?

Carina Maki
Por e-mail

Vemos a Lua de cores diferentes devido a alterações na atmosfera da Terra, que tem muita nebulosidade e poeira. Quando a Lua está baixa no horizonte, a luz atravessa uma distância maior até chegar aos nossos olhos. O ar e a poeira fazem a atmosfera espalhar com bastante eficiência as cores violeta, azul e verde. Tons como o amarelo e o vermelho permanecem e aí parece que a Lua está avermelhada ou amarelada.

CONSULTORIA: CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da USP e da Clínica Vet Shop), GUSTAVO PORTO DE MELLO (astrônomo do Observatório do Valongo – UFRJ), ANTONIO MARIO MAGALHÃES (professor do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP), IDEVAL SOUZA COSTA (geólogo do Museu de Geociências da USP) e VIVIANE REGINA ALGARVE (chefe do Setor de Produtos e Atendimento ao Usuário – SPU do CPTEC/INPE).

Ilustrações ▸ STEFAN

TEXTO ▸ JULIA MOIÓLI
DESIGN ▸ ANDREA NALIATO

DRAGÃO

Saiba tudo sobre as aventuras radicais de Jake Long, o novo herói da TV que é uma fera!

Que criatura mágica você gostaria de ser? Um hipogrifo para voar pelos céus, um unicórnio ou quem sabe uma salamandra? O novo herói Jake Long tem um poder mais radical ainda: ele vira um dragão!

Apesar de ser uma novidade e tanto, o garoto não tem certeza se gosta da idéia, mas não teve escolha. Um dia, ele simplesmente descobriu que era descendente desse bicho mágico. E agora vai precisar de muito treinamento para dominar os poderes do dragão e encarar aventuras incríveis no desenho **Jake Long – O Dragão Ocidental**.

A responsabilidade de Jake é bem maior porque ele é o primeiro Dragão Ocidental da sua família, que tem origem asiática, mas hoje vive em Nova York.

Para saber tudo sobre suas capacidades e detonar os caçadores de criaturas mágicas que aparecem em seu caminho, ele contará com a ajuda de seu avô Lao Shi, que acabou de chegar à cidade. E o avô vai precisar de toda a paciência do Oriente para treiná-lo secretamente, já que às vezes o garoto prefere sumir para se divertir com sua animada turma de amigos.

Nessas horas, entra em ação um amigo bem diferente: o cachorro mágico de 600 anos chamado Kung Cão. A mascote vive fazendo piadas e provocando Jake, mas é um de seus maiores protetores. Meio folgado, adora que o garoto faça as coisas para ele, mas se preocupa com o menino e com Lao Shi.

Jake é muito atrapalhado e ainda não está completamente à vontade com sua missão. Não sabe direito como se comportar e o que fazer. Tanto que às vezes fica tão preocupado em criar um grito de guerra (Dragão na área!) que não consegue fazer a transformação para Dragão e acaba ficando só de cuecas na frente de todo mundo!

NA ÁREA!

Jake Long – O Dragão Ocidental vai ao ar de segunda a sexta, às 16h30, no Disney Channel.

Jake é treinado todos os dias por seu avô enquanto a turma anda de skate. A recompensa é que, depois de muitas aulas, Jake consegue se transformar no Dragão Ocidental.

IMAGENS DIVULGAÇÃO

TREINO PESADO

Ainda falta muito para Jake aprender a voar sem despencar dos telhados, tornar-se ágil e veloz, lançar fogo e usar sua língua, suas garras e seu rabo como um grande dragão. E por enquanto uma das tarefas que ele considera mais difíceis é obedecer a seu mestre sem questionar.

É que os treinos não incluem corridas radicais ou lutas. As tarefas são duras e sem graça. Para melhorar as habilidades de sua língua de fogo, por exemplo, ele vai usá-la para limpar a privada e os movimentos da cauda são aperfeiçoados tirando o pó do chão. Já a boca vai ficar superpreparada para lançar fogo podando as plantas do vaso.

Ele precisa se dedicar e se preparar logo, pois, além de lutar contra seus principais inimigos, o Caçador e a Caçadora, ele também tem de enfrentar confusões e missões especiais com fadas, gnomos, trolls, gigantes e outras criaturas fantásticas.

QUE PERSONAGEM DA

1 **Os amigos marcam de ir ao cinema, mas você tinha prometido arrumar seu quarto, então:**

- Vai, mas sente-se culpado.
- Inventa uma desculpa para seus pais.
- Pensa um pouco, mas acaba indo.

2 **O melhor programa de final de semana com a turma seria:**

- Curtir um show animado.
- Viajar para um lugar novo.
- Assistir a filmes legais.

TURMA DO DRAGÃO

JAKE LONG

Ele tem 13 anos, curte quadrinhos, videogames e skate e está apaixonado pela Rosa. A grande diferença entre Jake e os outros garotos do mundo é o fato de ele se transformar em dragão.

SPUD

Um dos membros da turma do skate, é bem sossegado, gosta de ler e vive conversando com a galera sobre seus livros de filosofia.

TRIXIE

A melhor amiga de Jake curte manobras radicais no skate e é a garota mais fashion da escola. Vive inventando moda e está sempre por dentro das novidades musicais.

ROSA

Ela acaba de chegar à escola de Jake e logo de cara conquistou o coração do garoto. Fique ligado, pois Rosa esconde um segredo e vai surpreender a todos.

TURMA COMBINA MAIS COM VOCÊ?

3 Que tipo de filmes você mais curte?
- Musicais.
- Histórias sobre magos.
- Histórias de mistério.

4 Quando tem um tempo livre, você prefere:
- Brincar de herói.
- Andar de skate.
- Ouvir música.

5 Sua mascote predileta seria:
- Um pássaro cantor bem colorido.
- Um cachorro engraçado.
- Um gatinho sonolento.

6 Na hora de se vestir, seu estilo é:
- Totalmente relaxado.
- Sempre na moda.
- Arrumado, mas sem exageros.

7 Que tipo de presente seria legal ganhar?
- Um jogo.
- Um CD importado novíssimo.
- Um livro bacana.

8 Que frase você escreveria na sua camiseta?
- Eu sou o máximo!
- Fui eu que fiz!
- Sou da paz.

RESPOSTA

Se marcou mais ★
Você tem o poder de **Jake**. É corajoso e adora se divertir. Mas esteja atento para não ficar contando vantagens e se esquecer dos amigos e das tarefas de escola!

Se marcou mais ●
Seu estilo é o da **Trixie**. Adora se informar sobre as novidades e as fofocas da escola! Tenha cuidado para não ficar tão antenado nas novidades e perder o contato com os velhos amigos.

Se marcou mais ◆
Você, como o **Spud**, é meio desligado. Cuidado para não se perder nos próprios pensamentos! Aproveite os momentos divertidos com a turma e agite ao máximo com seus colegas!

VOVÔ LAO SHI
O avô de Jake vem de uma longa linhagem de Dragões Chineses. Por isso, ele é o mestre ideal para o menino que herdou seu poder, mas que não leva muito jeito para ser dragão. Lao Shi vai ensinar-lhe os segredos para se tornar um herói dragão.

KUNG CÃO
Esse sharpei mágico é muito antigo e é o braço direito do avô de Jake. Ele dá a maior força fazendo o papel de guardião do garoto.

OS VILÕES

CAÇADOR
Esse vilão é líder de uma antiga tribo que caça criaturas mágicas secretamente. Tem armas poderosas e usa um binóculo potente para espionar Jake e seu avô.

CAÇADORA
Ela tem a mesma idade de Jake, é nova na tribo do mal e vai dar um belo susto no menino dragão.

SERES FA

Texto ▸ MARCELO CASSARO
Ilustrações ▸ MAURO SOUZA

Confira os poderes de animais que nunca existiram, mas são famosos no mundo todo.

PODER DE CURA

Símbolo da pureza, o **unicórnio** é uma das criaturas mais generosas do mundo mágico. Ele nasce dourado e, quando cresce, torna-se uma espécie de cavalo branco com um chifre espiral dourado. É um animal raro e arisco, que vive apenas em bosques e florestas, mas desaparece assim que percebe a aproximação de qualquer criatura. Ele é capaz de curar doenças e ferimentos com magia. As lendas dizem que o chifre dourado é a principal fonte de seus poderes.

SÁBIOS VOADORES

Os **dragões** são criaturas inteligentes que, segundo lendas do Ocidente e do Oriente, estão no mundo desde antes do surgimento do homem. Estão entre os seres mais velozes do universo mágico, voam, têm sentidos aguçados e expelem pela boca jatos de chamas, relâmpagos e outras formas de energia, dependendo da espécie. Em certas lendas da Europa, aparecem como monstros ferozes, mas na China são símbolos de prosperidade e felicidade.

FERA MARINHA

O **kraken** é uma lula gigante que vive milhares de anos e não pára de crescer. Inteligente, governa as criaturas do oceano e controla as tempestades nos mares. Segundo lendas da Grécia e de Roma, mora em cavernas submarinas e usa seus dez tentáculos para caçar e atacar inimigos. É impossível escapar de sua fúria.

NTÁSTICOS

MUITO ESPERTOS

Os **pégasos** são cavalos brancos e alados. A liberdade é muito importante para eles, mas às vezes aceitam ser cavalgados por pessoas de bom coração. É impossível enganá-los, pois percebem a presença do mal. Existem machos e fêmeas dessa espécie. Depois que se unem, passam a vida toda juntos. Fazem ninhos em montanhas bem altas e se reproduzem por meio de ovos. Os filhotes aprendem a voar com os pais.

PÉGASO

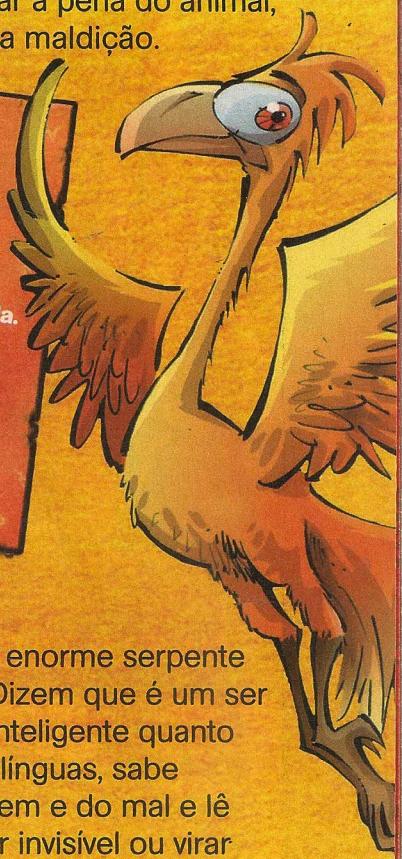
TAMANHO
1,70 metro até o pescoço.
ALIMENTAÇÃO
herbívora.
TEMPO DE VIDA
desconhecido.
ONDE VIVE
na Grécia e na região que integrou o Império Romano.

PÁSSARO SUPERPODEROSO

A **fênix** é uma ave lendária invocada por palavras mágicas. Muito inteligente, está sempre pronta a defender uma causa justa. Em situações de perigo, ela pega fogo e faz surgir outras jovens fênix de suas chamas. Em várias histórias, suas penas são usadas como ingrediente para o preparo de poções, mas nunca se deve retirar a pena do animal, pois isso pode atrair uma maldição.

FÊNIX

TAMANHO
até 5 metros de comprimento.
ALIMENTAÇÃO
ela não precisa de comida.
TEMPO DE VIDA
pode viver eternamente se não for ferida.
ONDE VIVE
Etiópia, Egito, Europa, China, Grécia e territórios do Império Romano.



ELA É FOGO!

A **salamandra** é como um lagarto grande, com corpo colorido. Vive em regiões quentes, como lagos ferventes e cavernas vulcânicas. Às vezes, sai para caçar ratos, pássaros e javalis em lugares mais frios. O calor de seu corpo se expande e pode atingir inimigos a até 1 metro de distância e ela cospe jatos de lava. Dizem que há uma espécie que vive só no gelo.

SALAMANDRA

TAMANHO
3 metros de comprimento.
ALIMENTAÇÃO
carnívora.
TEMPO DE VIDA
desconhecido.
ONDE VIVE
Europa.

SERPENTE QUE VOA

O **couatl** lembra uma enorme serpente com plumas coloridas. Dizem que é um ser tão antigo, poderoso e inteligente quanto o dragão. Ele fala várias línguas, sabe identificar pessoas do bem e do mal e lê pensamentos. Pode ficar invisível ou virar um humano para não ser reconhecido.

COUATL

TAMANHO
até 4 metros.
ALIMENTAÇÃO
desconhecida.
TEMPO DE VIDA
desconhecido.
ONDE VIVE
América Central.

teste

Texto ▸ MARCELO CASSARO
Ilustrações ▸ MAURO SOUZA

MASCOTE

Descubra qual bicho de estimação encantado mais combina com você.

1 Você gostaria mais de morar:

- Numa caverna cheia de tesouros.
- Num castelo nas nuvens.
- Numa floresta mágica com fadas.
- Em vários lugares diferentes do mundo.

2 Opa! Uma barata entrou atrás do sofá! Você:

- Não entra mais na sala.
- Fica tentando dar uma olhada nela.
- Arrasta o sofá e coloca o chinelo em ação.
- Avisa sua mãe. Tomara que ela use inseticida!

3 Quais as qualidades mais importantes em um amigo?

- Força e confiança.
- Ousadia e iniciativa.
- Energia e alegria.
- Pureza e afeição.

4 Num dia de passeio na praia, você:

- Faz castelos de areia.
- Procura conchinhas.
- Pula na água.
- Procura algo diferente para se divertir.

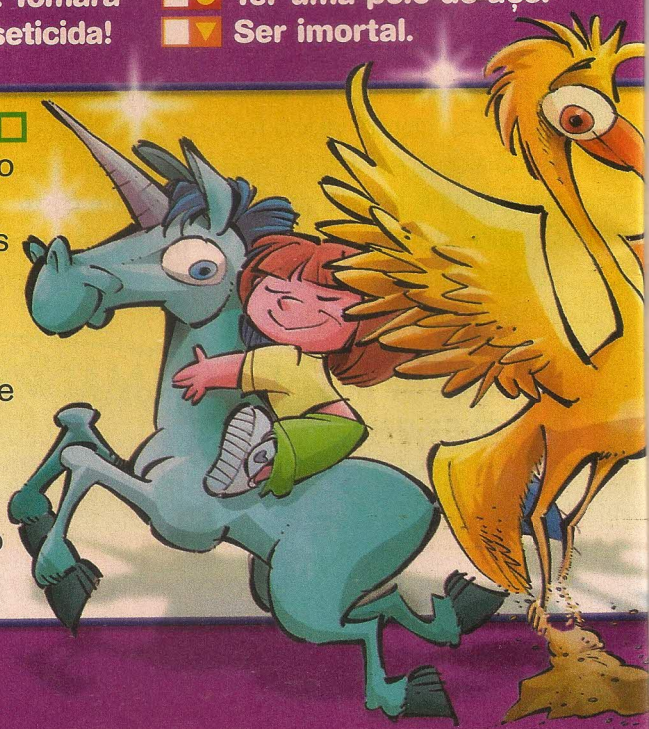
5 Se pudesse escolher um superpoder, qual você gostaria de ter?

- Teletransporte.
- Voar.
- Ter uma pele de aço.
- Ser imortal.

RESULTADO

Se marcou mais ○
Você é vaidoso e não gosta muito de receber ordens. Certamente se entenderia bem com um amigo **dragão**, um animal poderoso e orgulhoso. Com esforço e paciência você conquistaria o respeito de sua mascote e contaria sempre com sua amizade.

Se marcou mais □
Você é muito ligado aos amigos, gosta de ajudar os outros e é sensível. Sua mascote seria o **unicórnio**, um bicho que curte carinho e que percebe quando o parceiro está triste e faz de tudo para alegrá-lo.



ES MÁGICAS

6 Qual profissão você acha mais legal?
- Astro de TV.
- Médico.
- Piloto de avião.
- Policial.

7 Se um colega maior e mais forte procura briga, você pensa:
- Sou mais rápido.
- É para essas horas que existe curativo.
- Vou sumir antes que ele se aproxime.
- Sou mais forte que ele.

8 Qual castigo você considera pior?
- Fazer o triplo de lição de casa.
- Ficar sem sobremesa.
- Ficar no quarto.
- Ficar de castigo, qualquer que seja ele.

9 Na hora de formar um grupo na classe, você prefere:
- Ficar com colegas que precisem de ajuda, para ser o líder.
- Se reunir com a turma da bagunça, assim não exigem muito de você.
- Formar um grupo com amigos, porque confia neles.
- Mudar de turma e conhecer gente nova.

10 Quando se diverte com um game novo, de que parte você gosta mais?
- Pilotar naves e aviões.
- Encontrar fases secretas.
- Jogar com todos os personagens.
- Juntar todos os tesouros.

11 Qual seu prato favorito?
- Frutas.
- Cereais matinais.
- Salada.
- Carne bem passada.

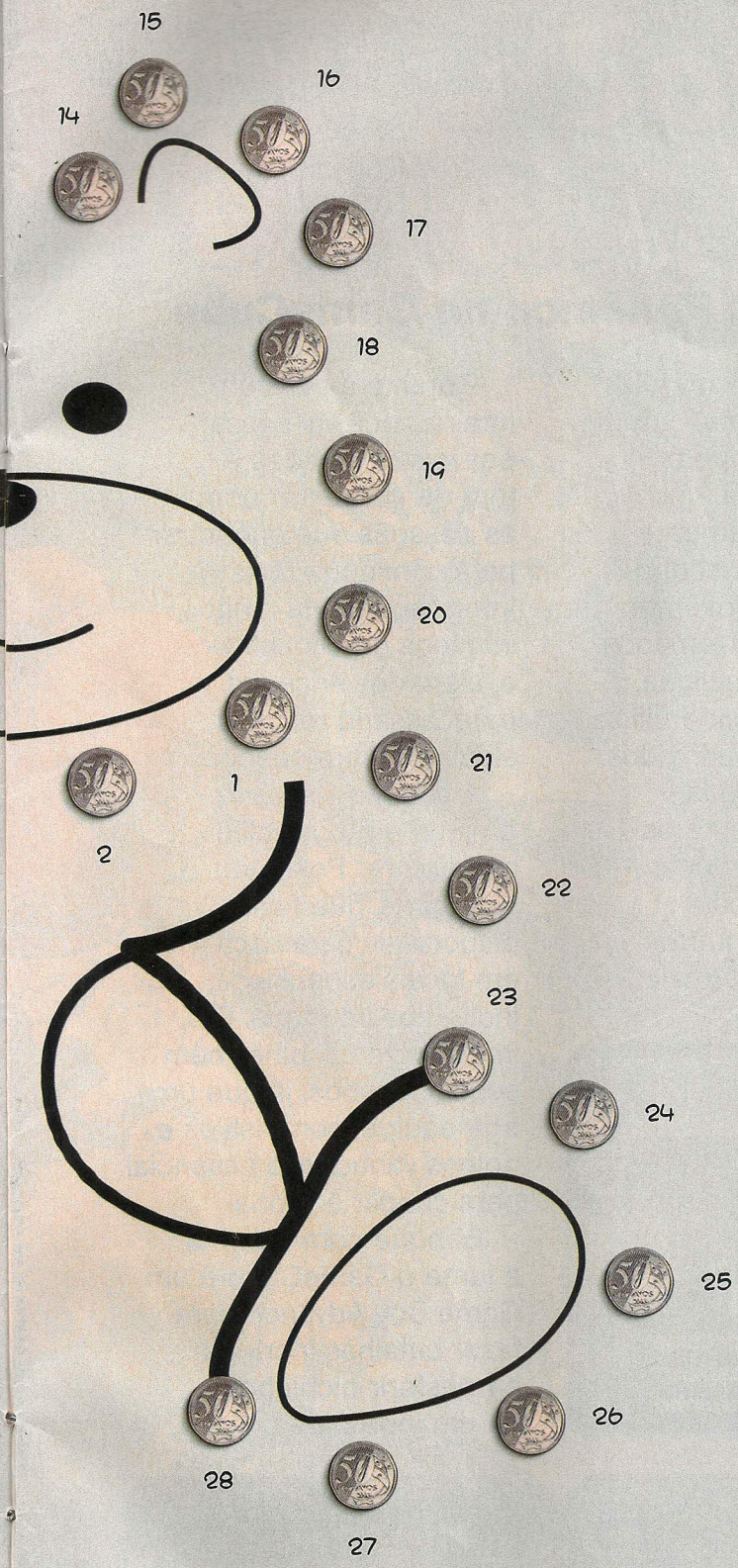
12 O que você faz se vai a uma festa e percebe que conhece pouca gente?
- Fica perto dos conhecidos.
- Define a mesa de doces como seu território.
- Fica ligado só no som e se diverte.
- Aproveita! Afinal, que graça teria estar em uma festa apenas com gente conhecida?

Se marcou mais ▼
Para você o que mais importa é viver experiências novas, sem muitas preocupações. Uma boa mascote seria a **fênix**, que não tem medo de nada e, com sua coragem e chamas brilhantes, inspira todos para que realizem grandes façanhas.

Se marcou mais ◆
Apesar de ser um tanto explosivo, você é um amigo leal e sincero e adora liberdade. Sua mascote ideal é o cavalo alado **pégaso**. Ele adora correr sem rumo, voar e brincar e detesta ficar preso ou ser proibido de fazer alguma coisa.

É POUPANDO QUE VOCÊ CONQUISTA O QUE SEMPRE QUIS.

Peça para seus pais abrirem uma Poupança da CAIXA e ganhe um kit da



Força X, com a camiseta e uma cadernetinha exclusiva.

POUPANÇA DA CAIXA

CAIXA
Para você. Para todos os brasileiros.

PEGUE SEU MONSTRO!

Salve os Pokémon no GameCube.

Texto
DANIEL NIEUWENHUIZEN

No jogo **Pokémon XD: Gale of Darkness**, um navio é atacado pelo assustador Lugia, que some misteriosamente. Logo você vai descobrir uma turma de Pokémon muito sombrios, tomados por uma força maligna.

Sua missão é identificar os monstrinhos atingidos, resgatá-los de seus treinadores durante os confrontos e começar um tratamento para devolvê-los ao mundo dos Pokémon normais.

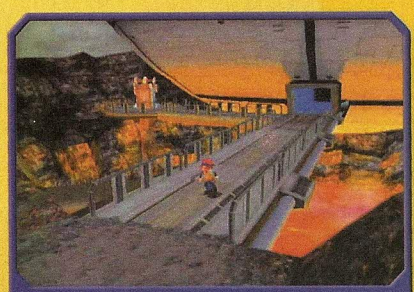
Durante a aventura inteira, você vai passar por locais variados e terá de conversar com as pessoas que encontrar para conseguir mais informações. Há muitos inimigos no caminho e, além de vencê-los, é necessário resolver alguns quebra-cabeças.

A grande novidade do jogo é a possibilidade de capturar Pokémon selvagens, que ficam disponíveis para caça em locais específicos, indicados no mapa. É importante escolher bem seus bichinhos, já que uma boa equipe, com estilos e golpes variados, é essencial para chegar à vitória.

Brinque com a turma e junte o GameCube e um Game Boy Advance para fazer batalhas incríveis e transferir bichinhos de um jogo para o outro.

Nos combates, escolha um dos quatro comandos disponíveis.

Às vezes, é preciso empurrar caixas para abrir caminho.



Os cenários são variados e precisam ser bem explorados.

Nas batalhas em duplas, é essencial escolher bem os Pokémon.

Assim como no GBA, você usa outros transportes além das pernas.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Sou mais eu

Texto
TATIANA BELINKY*
Ilustração
ESTÚDIO SPUTNIK
E O CARAMBA

Sou esperta e arteira,
Disso sabe a rua inteira,
O galo e a galinha,
O tonto do Zequinha,
A chata da vizinha,
A gata e o gatinho
E eu mesma, um pouquinho.

*TATIANA BELINKY é mesmo muito esperta e autora dos livros 17 é Tov!, Caldeirão de Poemas e de vários outros.

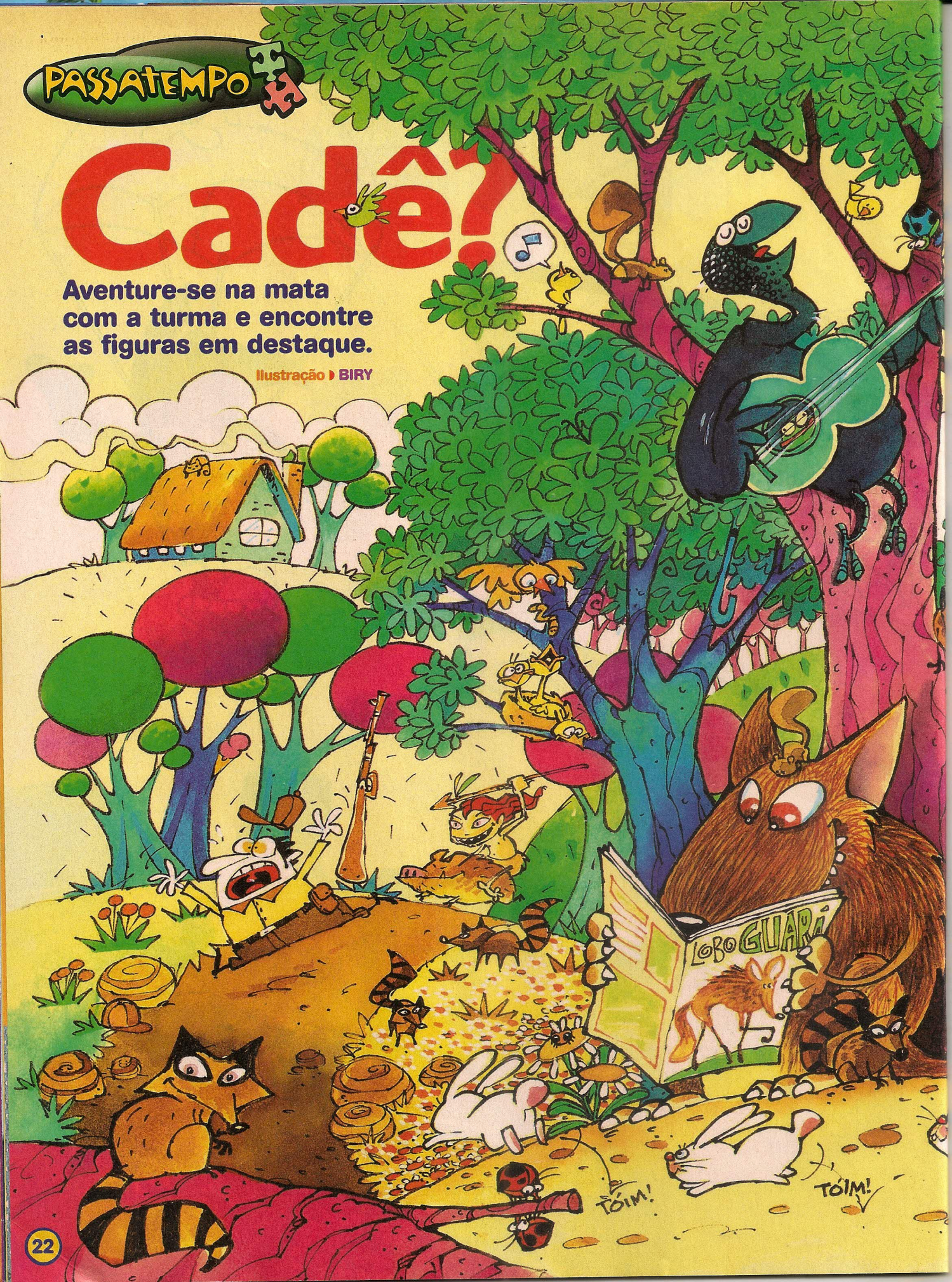
Olha quem
chegou para
invadir a sua
geladeira.
MINI
SCHIN
refrigerantes
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br
JOHNNY BRAVO
COURAGE THE COWARDLY DOG
THE POWERPUFF GIRLS
KND KIDS NEXT DOOR
www.minischin.com.br
TM & © Cartoon Network.
(s05)

Mini Schin.
Agora também com
KND - A Turma
do Bairro.
KIDS NEXT DOOR
experimenta!
SCHIN
guaraná
CARTOON NETWORK

Cadê?

Aventure-se na mata com a turma e encontre as figuras em destaque.

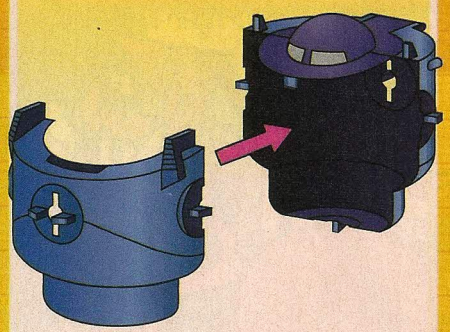
Ilustração ▸ BIRY



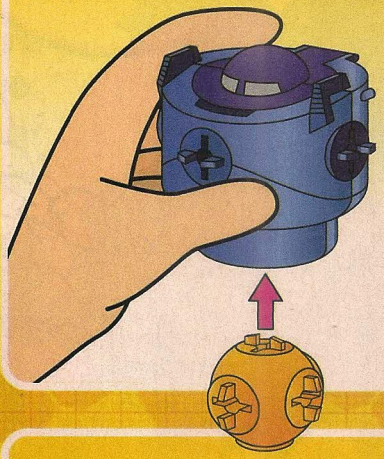
Resposta na página 42.
OLHA, PAI! OUTRO CHAPEUZINHO VERMELHO!
PELA ESTRADA AFORA...
TÓIM!

Monte o ROG-13 e divirta-se!

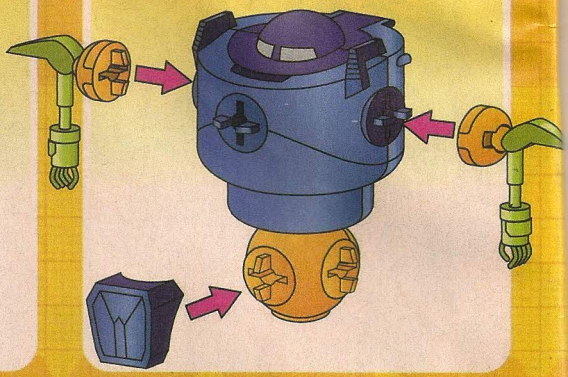
1 Junte as duas partes principais do corpo do robô e segure-as.



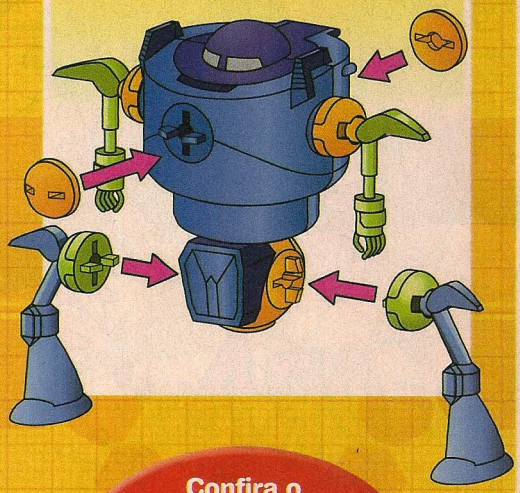
2 Em seguida, coloque a base na parte de baixo, como na figura.



3 Prenda os braços nas laterais e depois encaixe o escudo.



4 Coloque as pernas e os botões nos lugares indicados no desenho.



Confira o filme da montagem do robô ROG-13 e divirta-se com os jogos MAXROBITS no site

www.RECREIONLINE.com.br

MAX ROBITS

Seu robô está pronto para receber ROGER KRUM, que vem na próxima RECREIO.

A BRINCADEIRA NÃO PÁRA! Misture o ROG-13 com os MAXROBITS e ROBITS que você já tem e invente novos robôs.

FOTO: LEO FELTRAN

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

NADA DE DESPERDÍCIO

Descubra por que é importante preservar os recursos naturais.

Imagine a cena: você abre a geladeira e fica procurando alguma coisa gostosa para comer. Aí vê um suco e resolve experimentar. Prova o suco, não gosta e joga a lata no lixo. Então, volta para a geladeira e pega um pedaço de bolo. Quando está lavando as mãos, ouve o telefone tocando e aí sai correndo para atender.

Isso já aconteceu com você? Se a resposta foi sim, é bom ficar esperto. Em um tempo bem curto, você desperdiçou energia elétrica (porque deixou a geladeira aberta), alimento (o suco que foi jogado fora), água (a torneira aberta) e até lixo (a lata pode ser reciclada).

Todos esses recursos são superimportantes para serem simplesmente jogados fora! Para piorar, muita gente faz coisas desse tipo e aí as perdas são bem maiores.

A natureza já está começando a reclamar. Especialistas dizem que há pelo menos 20 anos estamos consumindo mais recursos naturais do que nosso planeta pode produzir.

As reservas de água potável estão cada dia menores. A energia elétrica também não é suficiente. Para ter uma idéia, pergunte para os seus pais e professores sobre o apagão que aconteceu há alguns anos aqui no Brasil e deixou milhares de pessoas no escuro.

CONSULTORIA: ISABEL ALVES DOS SANTOS
(professora do Departamento de Ecologia do Instituto de Biociências da USP).

Todos podem ajudar

Enquanto alguns desperdiçam alimentos, energia e água, em vários lugares do Brasil e do mundo há pessoas que não têm o que comer.

Além do desperdício de recursos, cada vez mais lixo é produzido, fazendo com que as cidades fiquem sujas e a água poluída. Evitando desperdício e reciclando lixo é possível preservar a natureza e proteger as pessoas. Reciclar papel, por exemplo, faz com que menos árvores sejam cortadas. Usar água apenas para o necessário impede que ela acabe logo. Utilizar meios de transporte públicos também ajuda a diminuir a poluição do ar e a economizar combustível.

Isso sem falar que jogar fora as embalagens é dar bobeira. Se elas forem recicladas, além de economizarmos, protegeremos o meio ambiente. É que as sucatas dos depósitos de lixo diminuirão, assim como a poluição das indústrias (que passarão a produzir menos desses materiais).

Por todos esses motivos, vale a pena ficar mais atento e mudar seu dia-a-dia. Observe o que tem desperdiçado e tente evitar isso. Se cada pessoa colaborar, podemos economizar e preservar os recursos naturais do planeta e garantir um futuro melhor, com água, ar puro, energia e alimento para todos. Afinal, não são apenas os grandes gestos que podem mudar o mundo.

FAÇA SUA PARTE

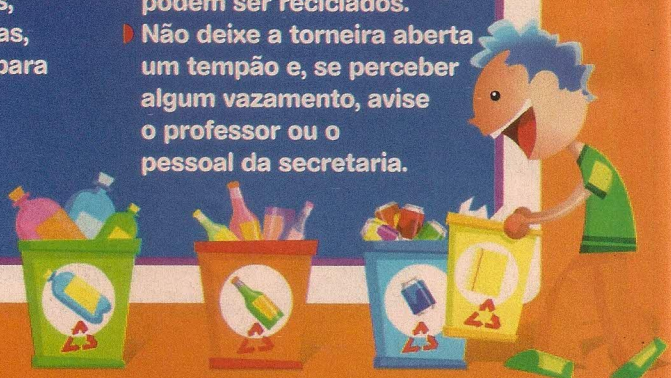
EM CASA

- Tome um bom banho, mas não fique um tempão embaixo d'água fazendo hora. Nem deixe o chuveiro ligado enquanto faz xixi ou tira a roupa.
- Não deixe a televisão ligada enquanto faz outra coisa. Assistir TV junto com a família para deixar apenas um aparelho ligado também é uma boa idéia.
- Feche a torneira enquanto escova os dentes.
- Não fique segurando a descarga por muito tempo, pois assim ela elimina mais água sem necessidade.
- Não deixe a geladeira aberta. Pegue tudo o que precisa e não fique abrindo a porta a toda hora.

- Não encha o prato se você não for comer tudo.
- Restos de alimentos, como cascas e folhas, podem ser usados para adubar a terra.
- Incentive seus pais a reciclarem o lixo e a economizarem combustível.

NA ESCOLA

- Não gaste caderno à toa, rabiscando e arrancando folhas. Cerca de 50 árvores são derrubadas para a produção de cada mil quilos de papel.
- Apague as luzes quando sair da classe, do laboratório ou do banheiro. Dê um toque nos seus amigos para eles fazerem o mesmo.
- Se sua escola não tem um sistema de coleta seletiva de lixo, ajude a organizar um projeto com a turma. Plástico, lata, vidro, papel e papelão podem ser reciclados.
- Não deixe a torneira aberta um tempão e, se perceber algum vazamento, avise o professor ou o pessoal da secretaria.



© DISNEY/PIXAR

VERDADE, FLECHA! SÓ PARA VOCÊ TER UMA IDÉIA, A CAPACIDADE DELA É DE 300 BILHÕES DE METROS CÚBICOS DE ÁGUA!
QUERO USAR O TELESCÓPIO!
PÁRA COM ISSO!

E ELA É TÃO ALTA QUANTO GRANDE!
LEGAL! DÁ PRA ESCALAR ESSA PAREDE!

MAS...
A REPRESA TÁ TREMENDO!
11
VRRRRR!
12

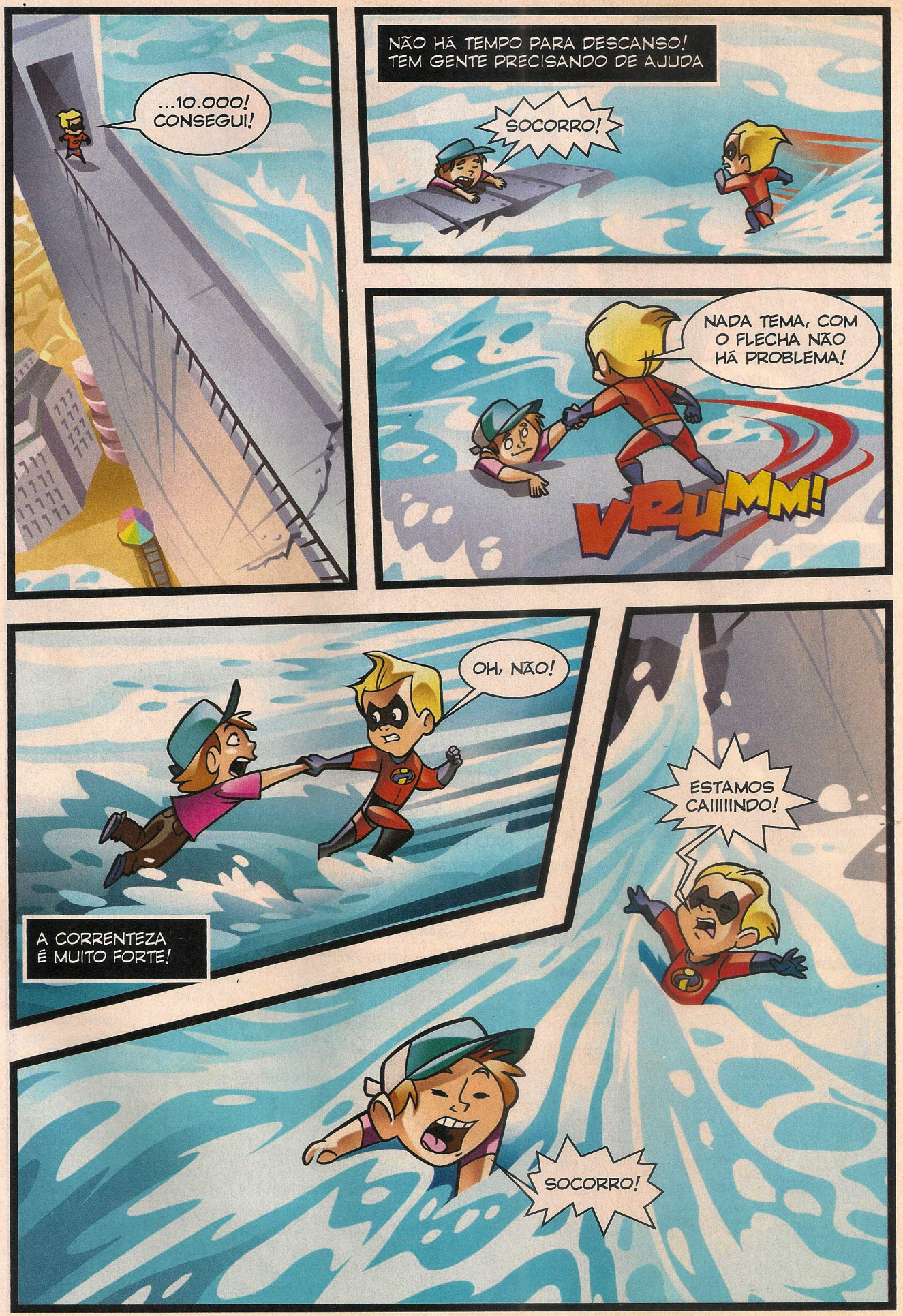
ISSO PODE SER UM PROBLEMA!
É UM TERREMOTO!
CALMA, VIOLETA! O QUE VOCÊ ACHA, BETO?
HUM...
GU!

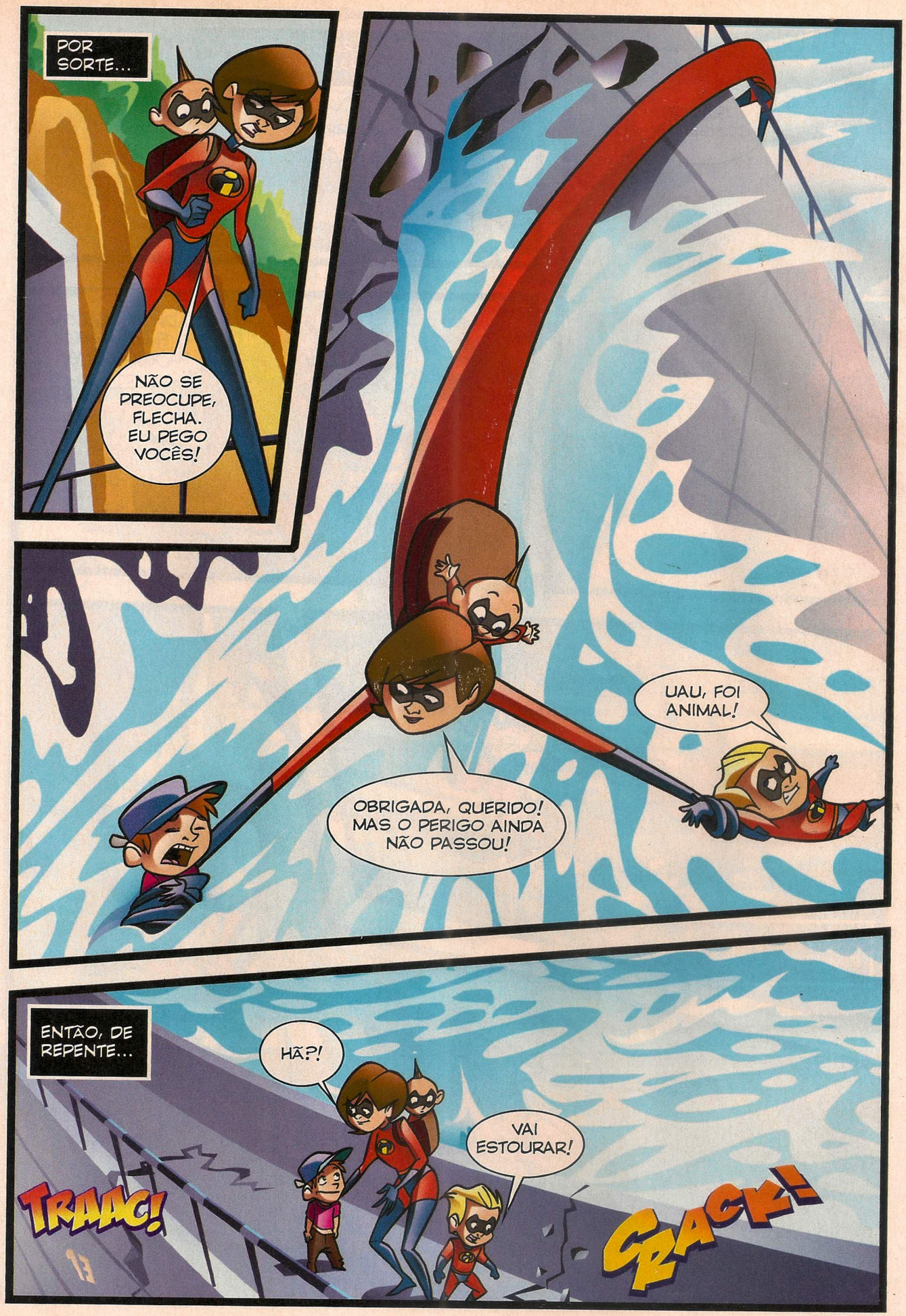
UM TREMOR MAIS FORTE... E A REPRESA COMEÇA A RACHAR!
CREC!
SPLASH!
É HORA DE ENTRAR EM AÇÃO!
EU E O FLECHA VAMOS CHECAR A RACHADURA!
ÓTIMO! A GENTE CUIDA DAS COISAS POR AQUI!

O VAZAMENTO É MUITO GRANDE!
SPLASH!
IH, TÁ PARECENDO SÉRIO, PAI!
CARROS SÃO ARREMESSADOS CONTRA A MULTIDÃO!
AHHHH!!!
TENHO QUE SER RÁPIDO!
SERÁ QUE O SENHOR INCRÍVEL CONSEGUE?!
CLARO QUE SIM. TODOS SALVOS!
POW!
UGH!

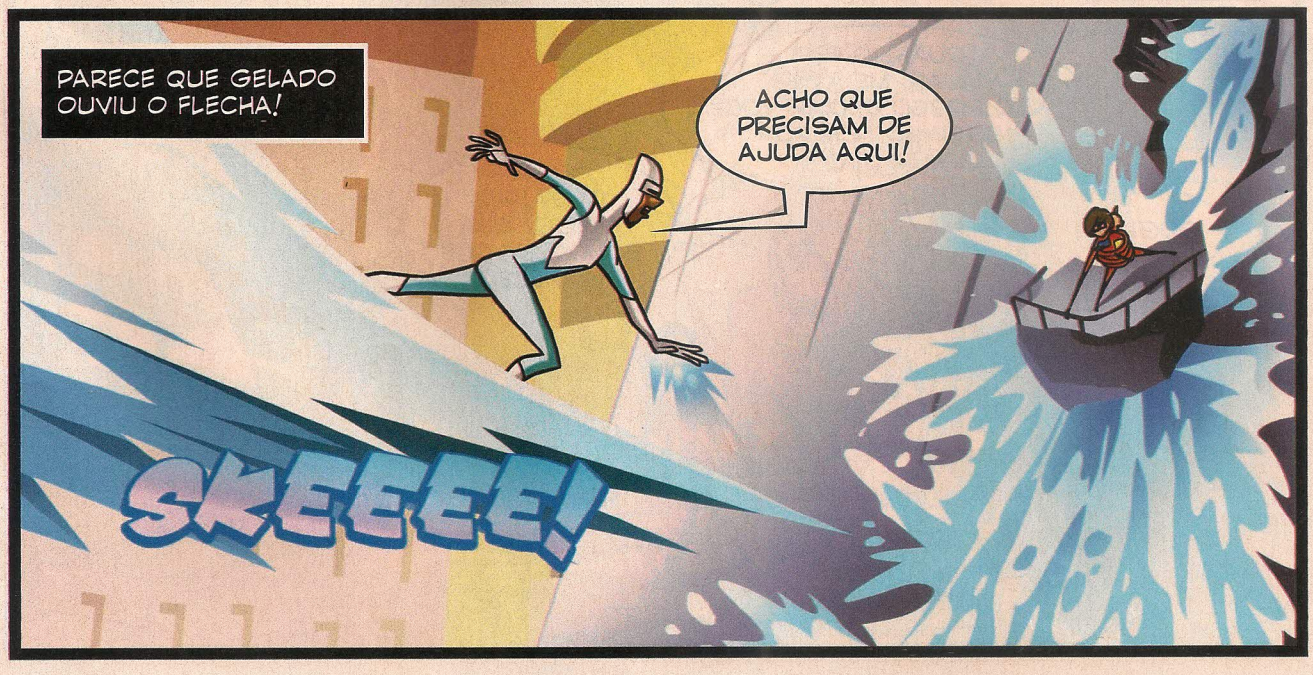
...MENOS O PRÓPRIO SR. INCRÍVEL!
PAPAI, CUIDADO!
UFA! HÃ!
BLAM!
ARGH!
SPLASH!
MILHÕES DE LITROS DE ÁGUA AMEAÇAM NOSSO HERÓI INDEFESO!
OH, PAPAI!
AAAHHH!

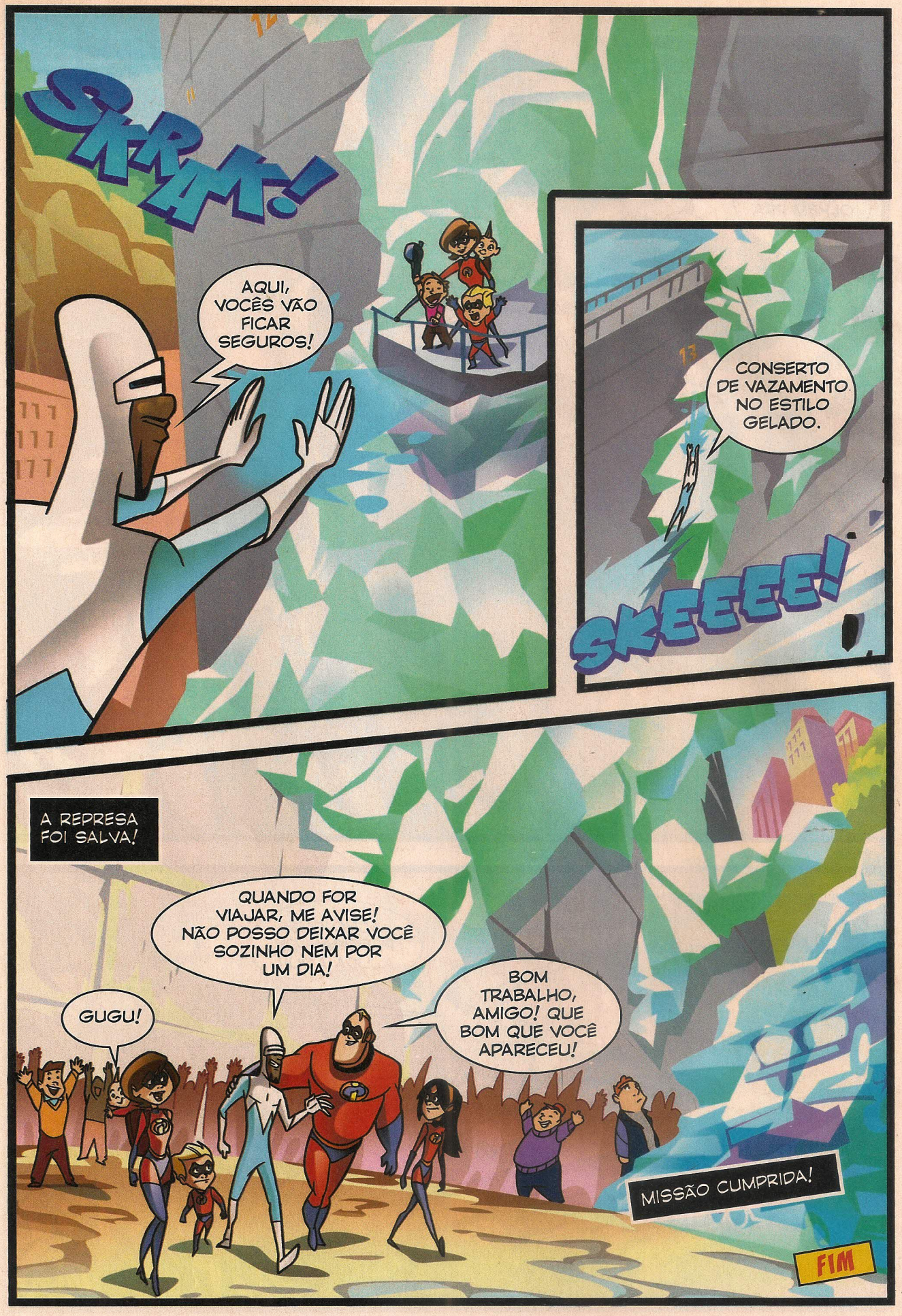
VIOLETA TENTA O RESGATE.
VUCH!
O QUE ESTÁ FAZENDO?
NÃO SE PREOCUPE! MEU CAMPO DE FORÇA VAI AJUDAR! ESPERO...
VOCÊ SE SAIU MUITO BEM!
TUDO BEM?
ENQUANTO ISSO...
...9.998, 9.999...
ZOOOOOMM!


...10.000! CONSEGUI!
NÃO HÁ TEMPO PARA DESCANSO! TEM GENTE PRECISANDO DE AJUDA
SOCORRO!
NADA TEMA, COM O FLECHA NÃO HÁ PROBLEMA!
VRUMM!
OH, NÃO!
A CORRENTEZA É MUITO FORTE!
ESTAMOS CAIIIIINDO!
SOCORRO!


POR SORTE...
NÃO SE PREOCUPE, FLECHA. EU PEGO VOCÊS!
UAU, FOI ANIMAL!
OBRIGADA, QUERIDO! MAS O PERIGO AINDA NÃO PASSOU!
ENTÃO, DE REPENTE...
HÃ?!
VAI ESTOURAR!
TRAAC!
CRACK!

A REPRESA SE ROMPE. OS HERÓIS ESTÃO EM APUROS!
SEGUREM FIRME E NÃO OLHEM PRA BAIXO!
SOCORRO!
SPLASH!


PARECE QUE GELADO OUVIU O FLECHA!
ACHO QUE PRECISAM DE AJUDA AQUI!
SKEEEE!


SKRIK!
AQUI, VOCÊS VÃO FICAR SEGUROS!
CONSERTO DE VAZAMENTO NO ESTILO GELADO.
SKEEEE!
A REPRESA FOI SALVA!
QUANDO FOR VIAJAR, ME AVISE! NÃO POSSO DEIXAR VOCÊ SOZINHO NEM POR UM DIA!
GUGU!
BOM TRABALHO, AMIGO! QUE BOM QUE VOCÊ APARECEU!
MISSÃO CUMPRIDA!
FIM

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
59TZ Grande Sã
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Como os elefantes conversam com seus amigos?
Pelo elePHONE (phone = telefone).
Carlos Cortez, 10 anos
Sobradinho – BA

O que acontece com o leite da vaca depois de um terremoto?
Vira milk shake.
Denise Doiche Torres
Bauru – SP

Em uma sala de aula, a professora disse para a turma:
- Não esqueçam o dever de casa.
E um dos alunos respondeu:
- Ah, professora, eu não posso fazer porque moro em apartamento.
Alex, 12 anos
Por e-mail

Por que os piratas não podem jogar bola?
Porque eles são pernas de pau.
Pedro Vinícius Perugini, 10 anos
Por e-mail

Qual é a língua predileta dos cachorros?
O latim.
Pitágoras Borges de Queiroz
Maricá – RJ

Tem os dentes em cima do corpo e a roupa em cima dos dentes. Quem é ele?
O milho.

Teme um galo, mas não teme um leão. Quem é ela?
A minhoca.
Matheus Cavalcanti, 9 anos
Por e-mail

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Daniel Niewenhuizen (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiários: Fabiane Zambon e Marco Antonio Moreira

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluídos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 298, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

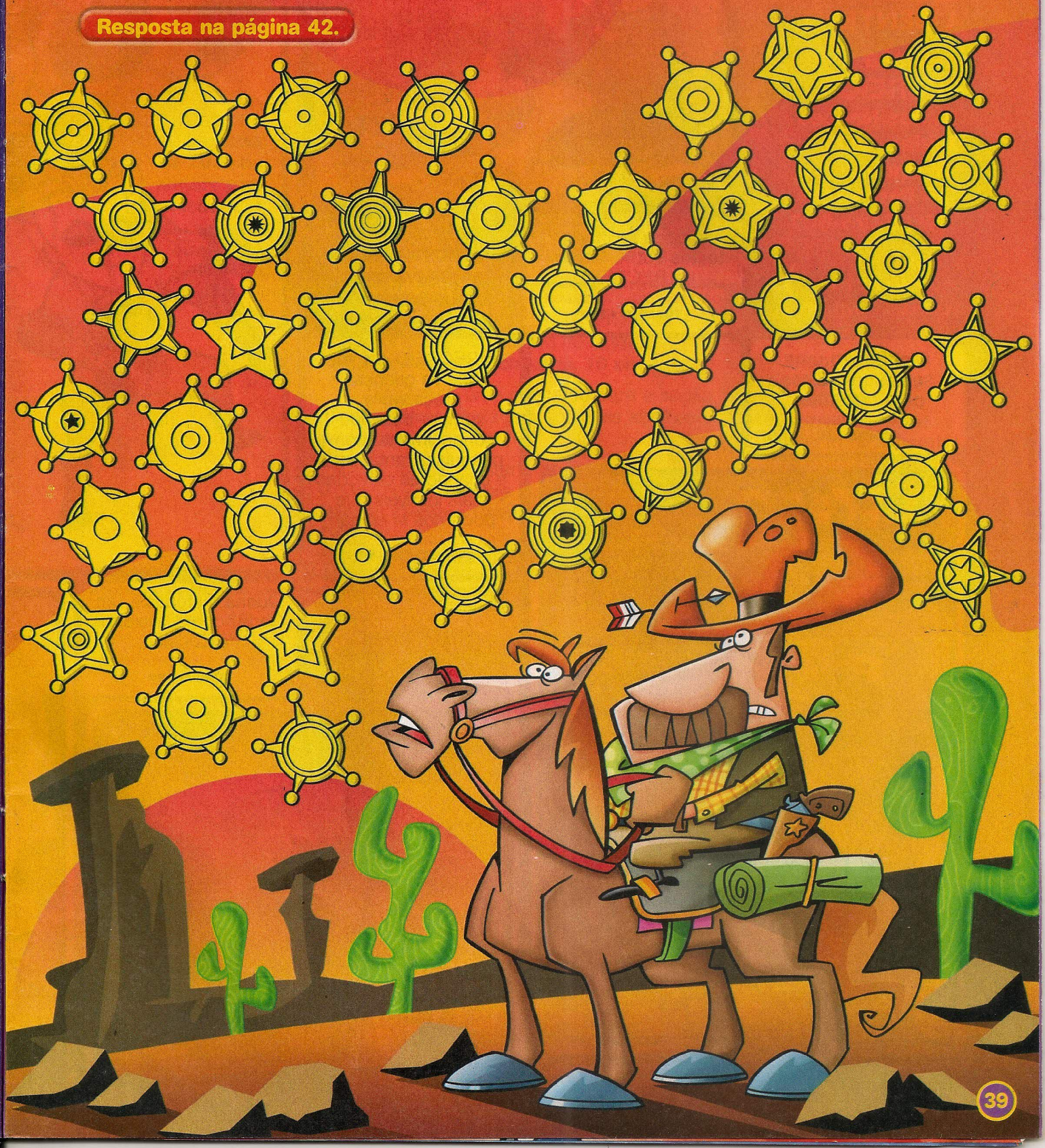
PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

Fique de olho

Encontre duas estrelas iguais para o xerife e para seu cavalo.

Resposta na página 42.

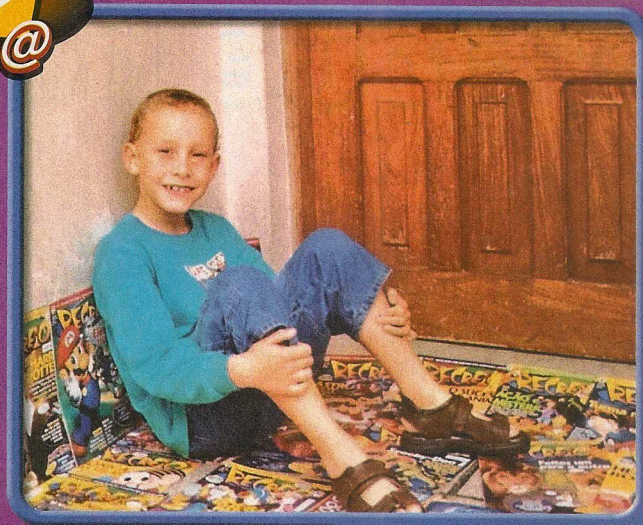


CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

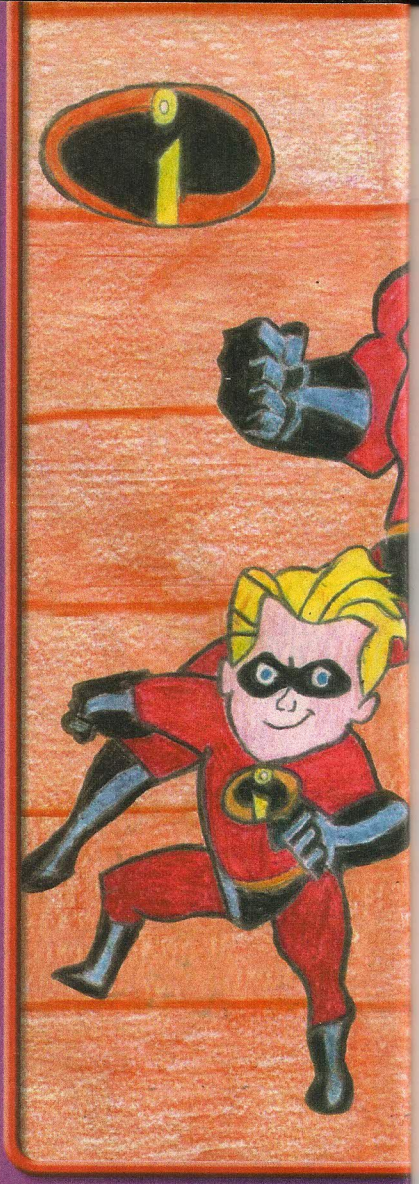
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



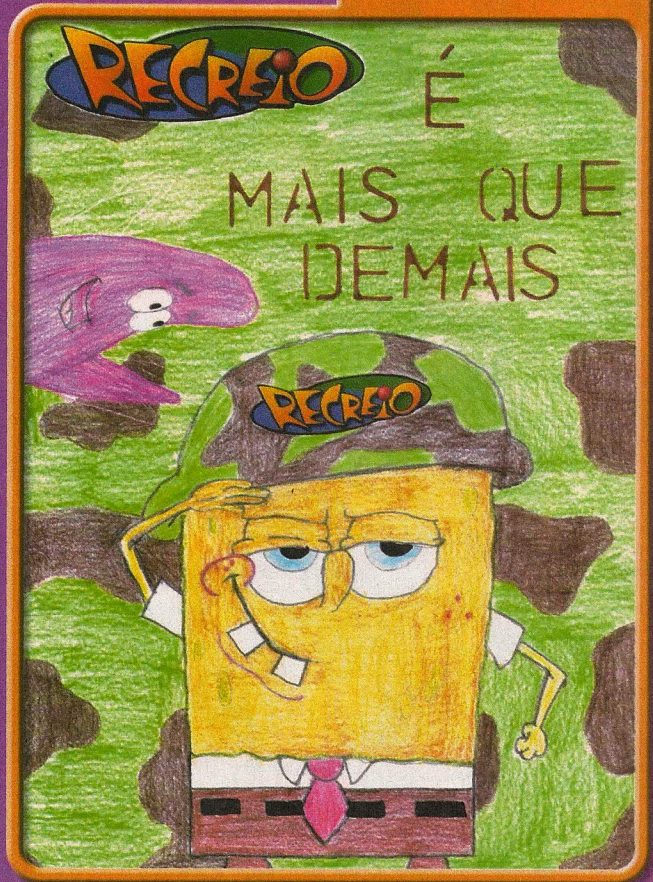
O Bruno Oliveira, de 7 anos, curte ler curiosidades e piadinhas.
VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

Queria ler mais textos sobre futebol na RECREIO!
JOÃO MARCELO CANESCHI
TUBARÃO – SC



Olá! Sugiro uma seção com dicas para desenhar.
WILLIAM CORDEIRO
GASPAR – SC

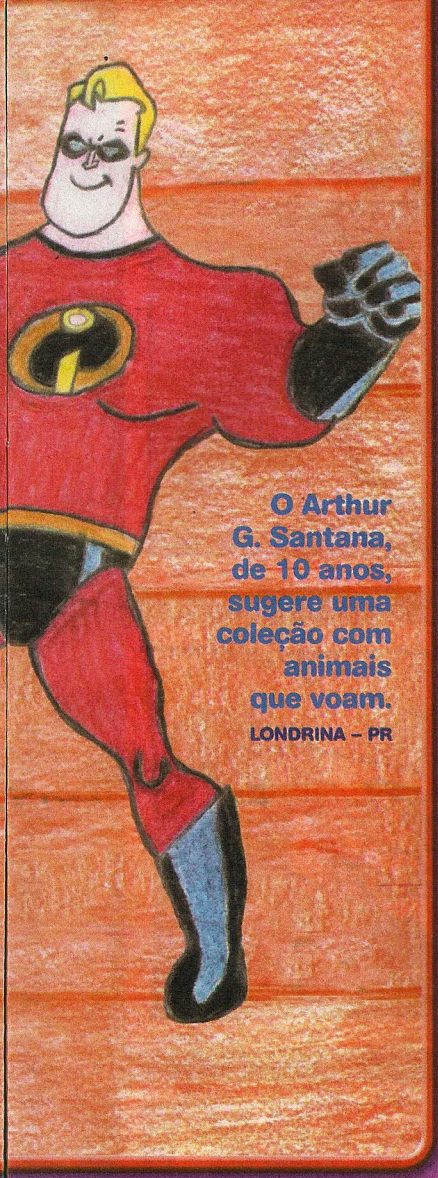
O João Vitor Alves, de 12 anos, caprichou neste desenho.
BLUMENAU – SC



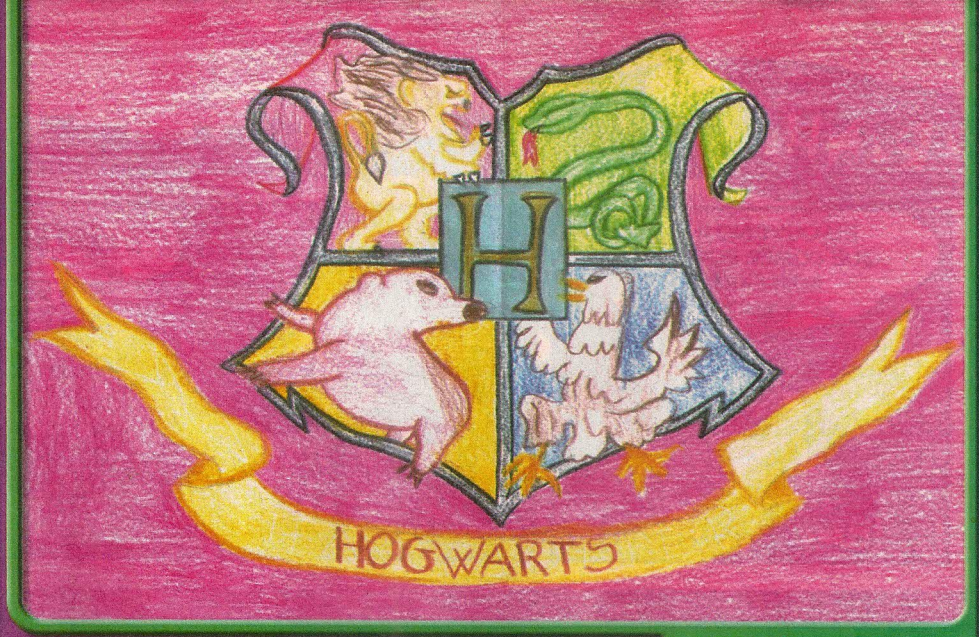
A RECREIO é a voz que as crianças precisavam, sempre trazendo conhecimento com pesquisas fantásticas e criando as coleções mais incríveis que podemos imaginar!
WILLYAM RAFAEL R. SOUZA
PARNAMIRIM – RN

Esta é a Isabela Cristina Moraes, de 9 anos, que é fã da RECREIO.
JOINVILLE – SC

Queria matérias e um *Cadê?* com Cavaleiros do Zodíaco.
GIOVANNI S. BOLLINI, 8 ANOS
JUNDIAÍ – SP



O Arthur G. Santana, de 10 anos, sugere uma coleção com animais que voam.
LONDRINA – PR



O Matheus Stange diz que adora as seções *Fazendo Arte* e *Cadê?*.
SANTA MARIA DE JETIBÁ – ES

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Adoro os testes da RECREIO e as matérias sobre as estréias do cinema.
Mathias Patrício Eichbaum, 10 anos

Olá! Tenho uma sugestão para a seção *Bichos*: uma reportagem sobre as abelhas.
Ana Paula

Oi, turma! Gostaria de ler mais matérias legais sobre Pokémon.
Renato Queiroz Cavalcante
FORTALEZA – CE

Adoro conferir os quadrinhos da RECREIO! São superdivertidas! Minha irmã tem uma sugestão para vocês: mais matérias sobre a Hello Kitty.
MARLON PIZZETTI DOS SANTOS, 9 ANOS
IMBITUBA – SC

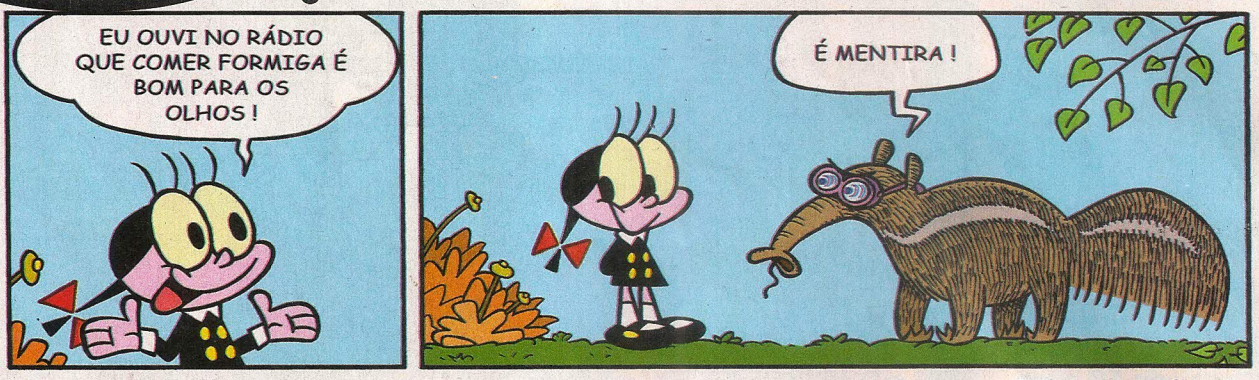
A Gabriela O. Franco, de 8 anos, quer que a RECREIO tenha mais desafios.
UNAÍ – MG

Queria um teste para saber se levo jeito para a banda de Hi Hi Puffy.
ISABELLA F. C. FERNANDES
VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

O Onias Castelo Branco adora desenhar e pintar e ler a RECREIO.
BRASÍLIA – DF

TIRINHAS!

Anabel



por Lancast

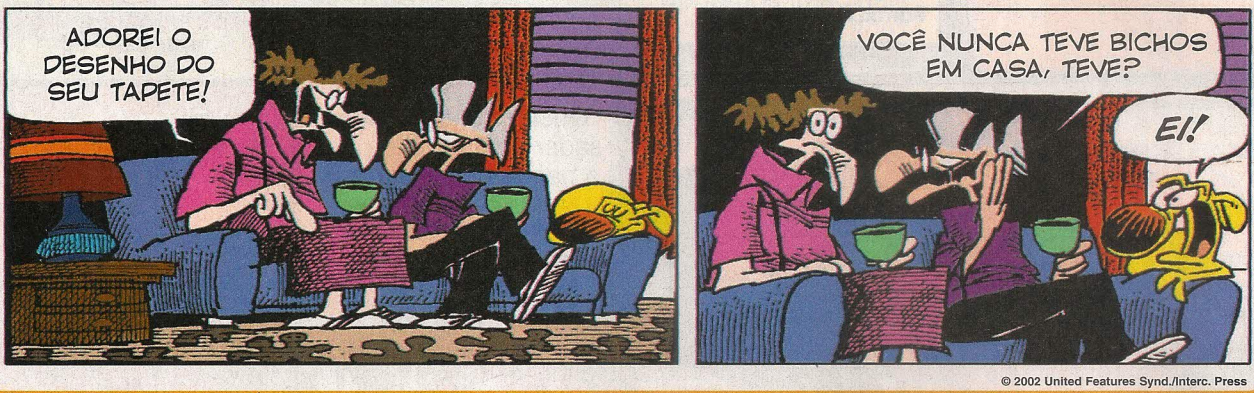
© Lancast

Animatiras

por Jean Galvão

© Editora Abril S.A.

Mamãe Ganso



por Mike Peters

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

A ▸ TUTUCA
B ▸ KADU
C ▸ ZUZA
D ▸ FIDEL
E ▸ MIRO
F ▸ GUGA

Página 39

Imagens ilustrativas. Robits e gibis sortidos não sujeitos a troca. Promoção válida da edição 291 à 299.

Stone.

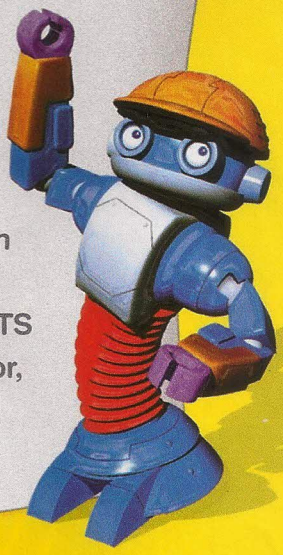
SEMANAS MAX DIVERTIDAS RECREIO

Para tornar as suas semanas max divertidas, agora a revista RECREIO traz mais um presente para você.

Confira!

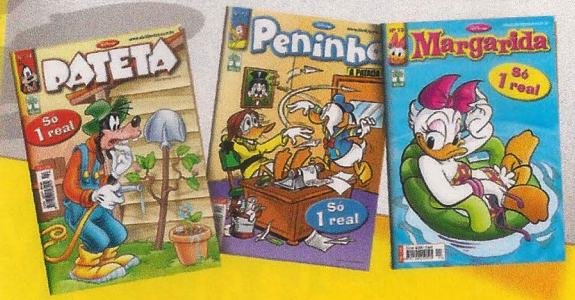
Edições ímpares

Nas edições ímpares, você ganha um personagem inédito dos **MAXROBITS** e também um dos 20 ROBITS lançados na coleção anterior, para montar incríveis Mega-Max-Robôs.



Edições pares

Nas edições pares, você recebe um robô-armadura e ainda leva de presente um gibi **Disney** com histórias divertidas para ler e colecionar.



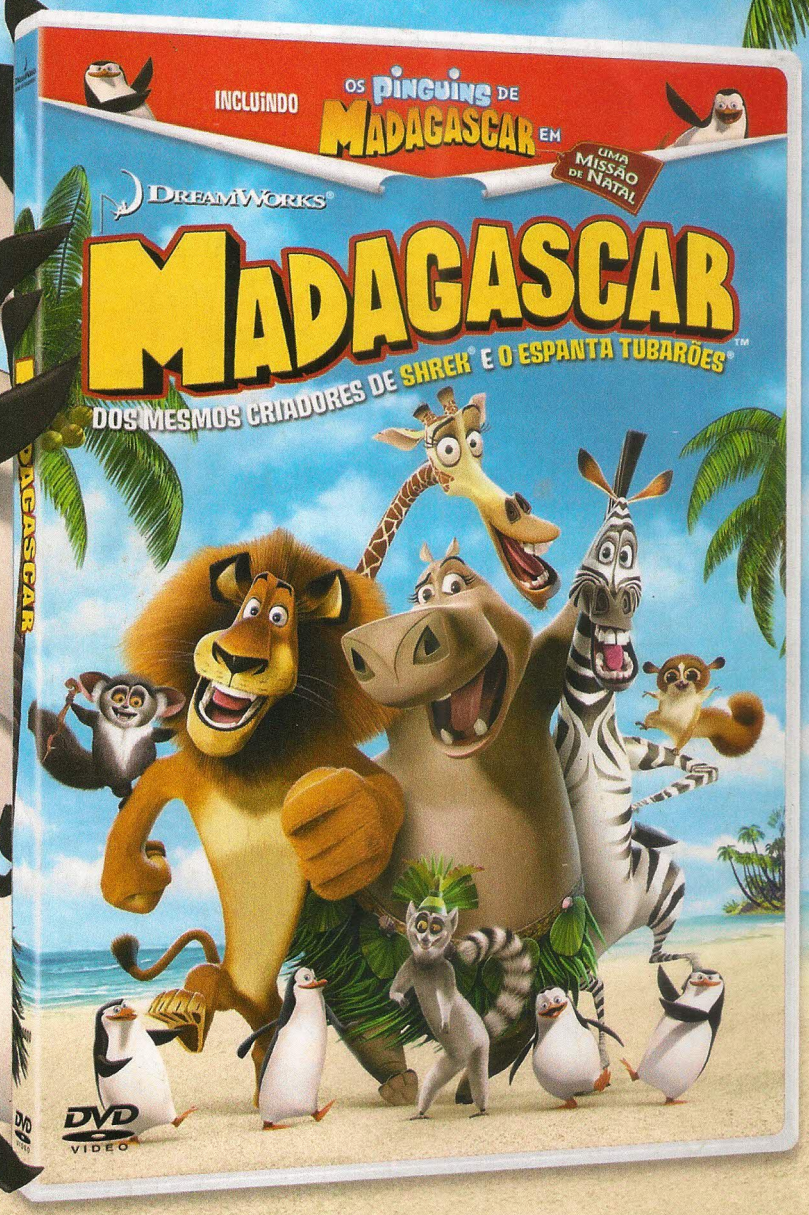
MAX Robits
A nova geração de robôs.

Patrocínio:
MINI SCHIN

EDITORA Abril

RECREIO
Toda quinta nas bancas

Eles Chegaram!



Em DVD e VHS

VERIFICAR CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DO FILME

© 2005 DreamWorks Animation LLC e DreamWorks LLC. Madagascar ™ Dreamworks Animation LLC.